I. Actividades introductorias a Scratch

Durante la primera sesión, introduciremos las herramientas básicas de Scratch, necesarias para la creación de programas sencillos. A través de ejercicios prácticos, el alumnado aprenderá a programar secuencias de instrucciones, bucles e interactividad lo que les permitirá integrar sus ideas propias en el entorno digital.

Estas actividades las puede realizar el alumnado de forma individual o en parejas.

Contenidos

- Herramientas básicas de Scratch.
- Aprender a programar bloques de instrucciones en Scratch.
- Importancia de la planificación en proyectos creativos.

Esta actividad se puede llevar a cabo cuando el alumnado nunca ha tenido contacto con la programación por bloques utilizando Scratch. Los conocimientos previos van a depender en gran medida de si en cursos pasados han trabajado con algún lenguaje de programación por bloques. Dependiendo del nivel de partida del alumnado el profesorado irá ajustando los tiempos y planteando la realización o no de estos ejercicios.

Hemos elegio Scratch para la realización de esta situación de aprendizaje (SdA) por ser la comunidad de programación para niños y niñas (entre los 8 y 16 años) más grande del mundo, y un lenguaje de programación con una interfaz sencilla que permite a los/las jóvenes crear historias digitales, juegos y animaciones. Además Scratch está diseñado, desarrollado y moderado por la Fundación Scratch , una organización sin ánimo de lucro, el programa es libre y gratuito y está disponible en más de 70 idiomas.

Este programa promueve el pensamiento computacional y las habilidades en resolución de problemas; enseñanza y aprendizaje creativos, autoexpresión y colaboración; e igualdad en informática; lo que lo hace idóneo para esta SdA.

Se puede comenzar a trabajar con las tarjetas de programación con las que se aprende a crear juegos interactivos, historias, música, animaciones... El profesor/a decidirá el punto de partida aconsejable al nivel en que se encuentre su alumnado.

Copyright 2026

Tarjetas de programación Scratch.pdf

Como actividades introductorias se pueden realizar las que vienen en su página web:

Proyectos de iniciación

Ideas de programación en Scratch

Revision #9
Created 2025-05-06 14:28:36 CEST by Miguel Cortés
Updated 2025-05-13 14:36:50 CEST by Miguel Cortés

Copyright 2026